Unity 知识记录

1. [Unity3d自定义一个编辑器组件/插件的简易教程](http://blog.sina.com.cn/s/blog_6ab074c30102w1gr.html):

CreateStar文件夹

包含知识：

* 动态的建立Mesh。
* 使用一个嵌套类。
* 建立一个自定义编辑器。
* 使用SerializedObject。
* 支持所见即所得。
* 对Undo、Redo、Reset和prefab提供支持。
* 支持多对象编辑。
* 支持场景视图内编辑。